

THE CHESSMASTER 2000



THE SOFTWARE TOOLWORKS

UBI SOFT

Entertainment Software

THE CHESSMASTER 2000

I. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

Version disquette :

Allumez votre AMSTRAD. Insérez la disquette CHESSMASTER dans le lecteur puis tapez la commande RUN "CHESS" et validez-la en pressant la touche RETURN. Le jeu chargera automatiquement.

Version cassette :

Allumez votre AMSTRAD. Insérez la cassette CHESSMASTER dans le lecteur puis tapez la commande RUN "CHESS". Un message vous demandera d'appuyer sur la touche PLAY de votre lecteur puis de presser une touche quelconque du clavier. Le jeu chargera alors automatiquement.

CHESSMASTER peut être utilisé sur AMSTRAD 464, 664, 6128 ainsi que sur les AMSTRAD de la série "PLUS".

II. COMMENT UTILISER CHESSMASTER 2000 :

Toutes les options de CHESSMASTER 2000 sont activées à l'aide des menus. Ces menus sont accessibles grâce à la barre de Menu, située en haut de l'écran. Pour accéder à cette barre de menu, dirigez le pointeur (petite main) sous l'option du menu que vous voulez utiliser puis pressez le bouton de tir de votre joystick.

Sélectionnez la commande ou l'option à l'aide du joystick. En pressant le bouton de tir, vous validerez la commande sélectionnée.

Pour déplacer les pièces sur l'échiquier, positionnez le curseur "main" du joystick sur la pièce et "saisissez-la" en pressant le bouton de tir du joystick. Déplacez la pièce jusqu'à sa nouvelle position et pressez à nouveau le bouton de tir.

Commandes :

*** Avec le joystick**

Déplacement du pointeur (main) : suivant la direction donnée par le joystick.

Validation d'une option ou d'un coup : bouton de tir.

*** Avec le clavier :**

Déplacement du pointeur (main) : suivant la direction donnée par les flèches du clavier.

Validation d'une option ou d'un coup : touche COPY.

III. LES OPTIONS

*** Fichier (File) :**

- Charger une partie (Load old game) : cette option vous permet de récupérer une partie sauvegardée et de continuer à jouer.
- Sauver une partie (Save this game) : permet de sauvegarder une partie en cours.
- Commencer une partie (Begin new game) : vous permet de commencer une nouvelle partie.
- Couleur (Alter color) : permet de changer les couleurs de l'écran.

*** Jeu (Game) :**

- Coup précédent (Take back move) : cette option vous permet, durant la partie, de revenir d'un ou plusieurs coups en arrière.
- Automatique (Autoplay) : jeu en mode automatique (ordinateur contre ordinateur).
- Niveau (Play level) : choix du niveau de l'ordinateur.
- Choix du côté (Swap sides) : vous permet de jouer avec les noirs ou les blancs.
- Aide (Computer help) : l'ordinateur vous conseillera pour votre prochain coup.

* Options (Options) :

- Création (Setup board) : cette option vous permettra de créer une partie en cours. Lorsque vous quitterez cette option, vous pourrez terminer la partie créée.
- Vue (Board is 2D) : vue de l'échiquier en 2D ou 3D.
- Imprimer (Print moves) : cette option vous permet d'imprimer votre partie sur listing. Si vous désirez utiliser cette option, il vous faudra une imprimante AMSTRAD. Celle-ci devra être connectée à votre micro-ordinateur avant le chargement du jeu.
- Coordonnées (Show coords) : affiche les coordonnées des cases de l'échiquier.
- Promotion (Promote QN) : cette option vous sera utile lorsqu'un de vos pions arrivera au huitième rang de l'échiquier. Vous pourrez l'échanger contre une reine (QN), un fou (BISH), une tour (ROOK) ou un cavalier (KT).

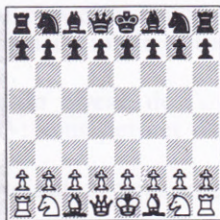
JOUONS AUX ECHECS

Les échecs se jouent à deux ; l'un joue avec les “blancs”, l'autre avec les “noirs” (peu importe la couleur réelle de votre jeu).

Au début du jeu, les pièces sont placées comme il est indiqué à droite (voir schéma ci-dessous pour identifier les pièces).

1. Le roi se place en face du roi adverse. Il en va de même pour les reines.
2. La case située dans le coin à droite de chaque joueur doit être blanche.
3. La reine blanche se place sur une case blanche, la reine noire sur une case noire.

Le but principal du jeu d'échecs est de mettre le roi de votre adversaire échec et mat. En effet, le roi ne peut être capturé, contrairement aux autres pièces. Lorsqu'il est attaqué (échec) et menacé de capture, il doit se libérer immédiatement. Si le roi ne peut se soustraire à l'échec, on dit qu'il est échec et mat et le joueur perd la partie.



LES PIECES ET LEURS DEPLACEMENTS

Les pièces blanches se déplacent toujours en premier, puis chaque joueur à son tour. On ne peut bouger qu'une pièce par tour (sauf pour le roque, un mouvement spécial expliqué plus loin). Les pièces ne se déplacent qu'en lignes libres, c'est-à-dire sans rencontrer d'obstacles, sauf le cavalier, qui peut sauter par dessus d'autres pièces.

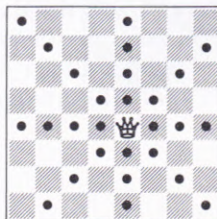
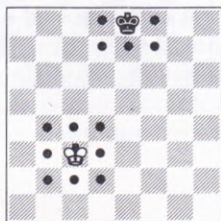
Vous ne pouvez pas placer une de vos pièces sur une case que vous occupez déjà, mais vous pouvez capturer une pièce ennemie en plaçant une de vos pièces sur la case que votre adversaire occupe. Enlevez simplement la pièce ennemie de l'échiquier et remplacez-la par la vôtre.

Le roi

Le roi est la pièce la plus importante de l'échiquier. S'il est piégé, toute son armée perd. Il peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, par exemple sur chacune des cases indiquées par un point sur le schéma (le roque est une exception expliquée plus loin). Le roi ne doit jamais être placé en position d'échec, c'est-à-dire sur une case menacée par une pièce ennemie.

La reine

La reine est la pièce la plus puissante de l'échiquier puisqu'elle peut se déplacer d'autant de cases qu'il lui est possible (si la voie est libre), et dans toutes les directions. Elle peut par exemple se placer sur n'importe laquelle des cases indiquées par un point sur le schéma.



Le fou

Le fou peut se déplacer en diagonale d'autant de cases qu'il lui est possible. A noter : Le fou commence la partie sur une case d'une couleur donnée et ne peut donc atteindre par la suite que des cases de cette couleur. Il y a donc sur l'échiquier un fou "case noire" et un fou "case blanche".

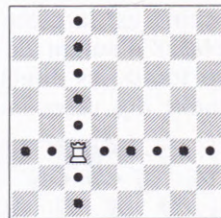
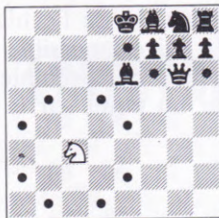
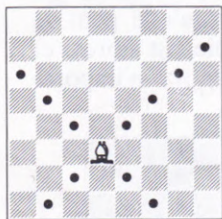
Le cavalier

Le cavalier a une façon spéciale de se déplacer : en effet, il saute directement de son ancienne à sa nouvelle case, et il peut passer par-dessus d'autres pièces. Vous pouvez vous représenter le mouvement du cavalier sous la forme d'un "L" : il bouge de deux cases verticalement puis fait un angle droit d'une case. Il se pose donc toujours sur une case d'une couleur opposée à celle de son ancienne case.

Le cavalier ne capture que les pièces situées sur les cases sur lesquelles il se pose et pas celles par-dessus lesquelles il passe.

La tour

La tour est la deuxième pièce par ordre d'importance. Elle peut se déplacer verticalement ou horizontalement d'autant de cases qu'il lui est possible (c'est-à-dire si son chemin est libre).



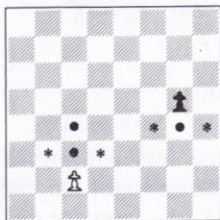
Le pion

Le pion ne se déplace qu'en avant (jamais en arrière), mais il se déplace en diagonale d'une case par tour. Il peut toutefois bouger de deux cases au premier tour de la partie (cette option a été introduite afin d'accélérer le jeu).

Sur le schéma, le pion blanc est à sa place originelle, il peut donc se déplacer d'une ou deux cases. Par contre, le pion noir s'est déjà déplacé : il ne peut donc plus se déplacer que d'une case.

Les cases sur lesquelles les pions peuvent se placer sont indiquées par un *.

Si un pion atteint le bord opposé de l'échiquier en un seul tour, il est immédiatement "élevé" au rang d'autre pièce, habituellement une reine. Il ne peut ni rester pion, ni devenir roi. Un joueur peut donc posséder plus d'une reine ou plus de deux tours, fous ou cavaliers sur l'échiquier au même moment. Dès qu'un pion est "élevé", il a tous les pouvoirs de son nouveau rang. Par exemple, un pion peut devenir une reine qui met immédiatement le roi adverse en échec.

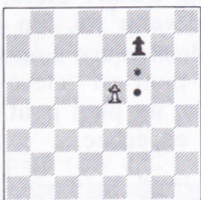


Sur le schéma ci-dessus, le pion noir se déplace de deux cases jusqu'à la case marquée d'un point. Le pion blanc peut à son tour capturer le noir sur la case indiquée par une *. Si le joueur ne choisit pas la prise "en passant" immédiatement, c'est-à-dire avant d'effectuer un autre déplacement, le pion noir est à l'abri de cette forme de capture pour le reste de la partie. Toutefois, de nouvelles opportunités apparaissent avec chaque pion dans des circonstances similaires.

MOUVEMENTS SPECIAUX

La prise “en passant”

Cette expression est utilisée pour désigner une façon spéciale de capturer des pions : un joueur déplace un de ses pions de deux cases en avant mais la capture se fait comme s’il ne s’était déplacé que d’une case.



Le roque

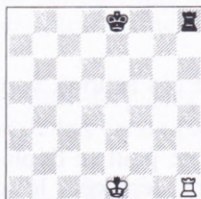
Chaque joueur peut “roquer” une fois par partie si certaines conditions sont réunies. Le roque est un mouvement spécial qui permet au joueur de déplacer plus d’une pièce à la fois (son roi et une de ses tours). Dans le roque, le joueur déplace son roi de deux cases vers la droite ou vers la gauche, à côté d’une de ses tours. En même temps, la tour concernée va sur la case située à côté du roi et vers le centre de l’échiquier.

Les schémas ci-dessous montrent les déplacements

Grand roque



Petit roque



Afin de roquer, ni le roi ni la tour concernés ne doivent s'être déplacés avant. Le roi ne doit pas non plus être en échec, traverser un échec ou aboutir à un échec. De plus, il ne doit pas y avoir de pièces adverses entre le roi et la tour concernés par le roque.

Le roque est un mouvement très utile car il peut vous permettre de placer votre roi en sécurité et de rendre votre tour plus active.

Si les conditions citées ci-dessus sont réunies, le joueur peut choisir entre le petit roque, le grand roque ou aucun des deux, et ce indépendamment du coup de l'adversaire.

L'ECHEC ET L'ECHEC ET MAT

Maintenant que vous connaissez les déplacements des pièces, vous êtes en mesure de comprendre l'échec ainsi que l'échec et mat.

Vous ne devez pas vous placer en situation d'échec, par exemple placer votre roi sur la même ligne que la tour de votre adversaire s'il n'y a pas d'autre pièce entre les deux : la tour pourrait en effet prendre votre roi, ce qui n'est pas permis.

Voici trois façons de vous libérer si vous êtes échec :

- capturer la pièce qui vous attaque,
- placer une de vos pièces entre l'attaquant et votre roi (sauf si l'attaquant est un cavalier),
- mettre votre roi en sécurité.

Si vous ne pouvez effectuer aucune de ces actions, vous êtes échec et mat et perdez la partie.

Si le roi n'est pas en échec mais qu'il ne peut se déplacer sans le devenir, et qu'aucune autre pièce ne peut être déplacée, le joueur est "pat", ce qui correspond à un match nul.

QUELQUES ASTUCES POUR VOUS AIDER A COMMENCER

Certaines pièces ont plus de valeur que d'autres car elles peuvent contrôler plus de cases sur l'échiquier : une reine a évidemment plus de valeur qu'un pion, par exemple.

La valeur des pièces a de l'importance dès qu'il s'agit de prise ou d'échange de pièces. Voici un guide de la valeur des pièces (sauf le roi).

Pion 1 point. Cavalier 3 points. Fou 3 points.
Tour 5 points. Reine 9 points.

Certains principes généraux pourront vous aider à gagner quelques parties. Après vous être entraîné pendant quelques jeux, vous vous apercevrez que vous utilisez ces astuces naturellement, sans avoir à réfléchir pour vous en souvenir.

- Essayez de capturer plus de pièces de valeur que votre opposant : C'est le joueur qui possède le plus de pièces fortes qui a le plus de chances de gagner.

- Capturez des pièces de valeur en sacrifiant celles qui en ont moins.

Ne tentez pas l'échec et mat dans les premiers mouvements car il y a peu de chances que vous réussissiez.

- Contrôlez le centre de l'échiquier : les pièces situées au centre sont plus mobiles que celles qui se trouvent sur les bords (voyez le schéma du cavalier et observez les possibilités de mouvement du cavalier blanc par rapport à celles du cavalier noir). Déplacez vite vos pions centraux, mais évitez de déplacer ceux qui sont situés sur les bords de l'échiquier.

- Déplacez assez vite vos cavaliers et vos fous.

- N'hésitez pas à roquer.

— A chaque mouvement de votre adversaire, prenez le temps de regarder attentivement l'échiquier : a-t-il attaqué une de vos pièces ? Si oui, pouvez-vous la défendre ou la sauver ? A-t-il fait un mouvement qui vous permet la prise d'une pièce ?

— Soyez attentif. Votre adversaire a aussi son plan !

— Placez toutes vos pièces en bonne position et protégez votre roi avant de tenter une attaque : L'échec et mat nécessite en effet plus d'une pièce.

PROGRESSER

Ces règles de base et ces repères sont suffisants pour vous permettre de débiter aux échecs.

Vous êtes maintenant prêt à trouver des partenaires parmi les millions de passionnés des échecs de par le monde.

Afin de progresser, il faut vous entraîner et lire certains des innombrables livres parus sur les échecs : ils vous apprendront beaucoup de stratégies qui vous aideront à gagner.

THE
CHESSMASTER
2000

